SEGA

MEGA-CD

SILPHEED

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

AVISO: LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA

Uma pequena percentagem de indivíduos podem sentir sintomas epilépticos quando expostos a alguns padrões de luz ou luzes fortes. A exposição a certos padrões de luz ou fundos no écran de televisão, ou quando jogam jogos de vídeo pode conduzir a um ataque epiléptico nestes indivíduos. Algumas condições podem induzir a sintomas epilépticos despercebidos, mesmo em pessoas que nunca tiveram ataques ou sintomas de epilepsia. Se tu, ou alguém da tua família, sofre de epilepsia, consulta o teu médico antes de começares a jogar. Se sentires alguns dos seguintes sintomas enquanto jogas: tonturas, alteração da visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário, ou convulsões, pára IMEDIATAMENTE de jogar e consulta o teu médico antes de recomeçares.

ANTES DE COMEÇAR: COMO USAR A TUA MEGA CD

1. Instala o teu sistema Mega CD seguindo as instruções do teu Manual de Instruções Mega CD. Liga o Control Pad 1.

2. Liga o sistema (ON). Aparecerá o écran de apresentação da Mega CD. Se não aparecer nada no écran, desliga o sistema (OFF) e certifica-te de que está correctamente instalado.

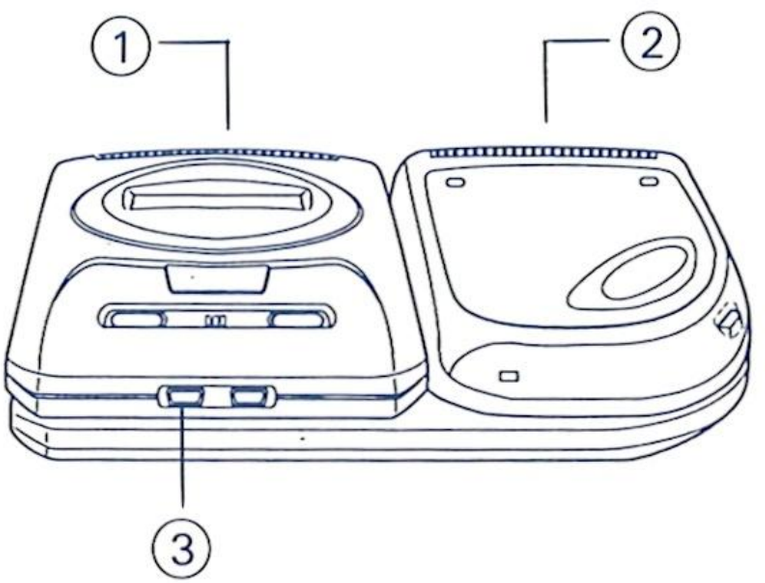
3. Pressiona o botão C no Control Pad da Mega Drive, e aparecerá o painel de controlo. Usa o botão D para seleccionar EJECT e pressiona o botão C para abrir o leitor CD.

4. Coloca o disco dentro do leitor e pressiona o botão C. A porta do CD fecha-se e aparecem as palavras CD-ROM no painel de controlo.

5. Usa o botão D para deslocar o cursor para CD-ROM e pressiona o botão C. Aparecerão os écrans de apresentação do jogo.

6. Se desejares parar um jogo em curso, ou se o jogo terminar, pressiona o botão de Reset da consola Mega Drive para aparecer o écran de Painel de controlo.

① Mega Drive
② Mega CD
③ Control Pad 1

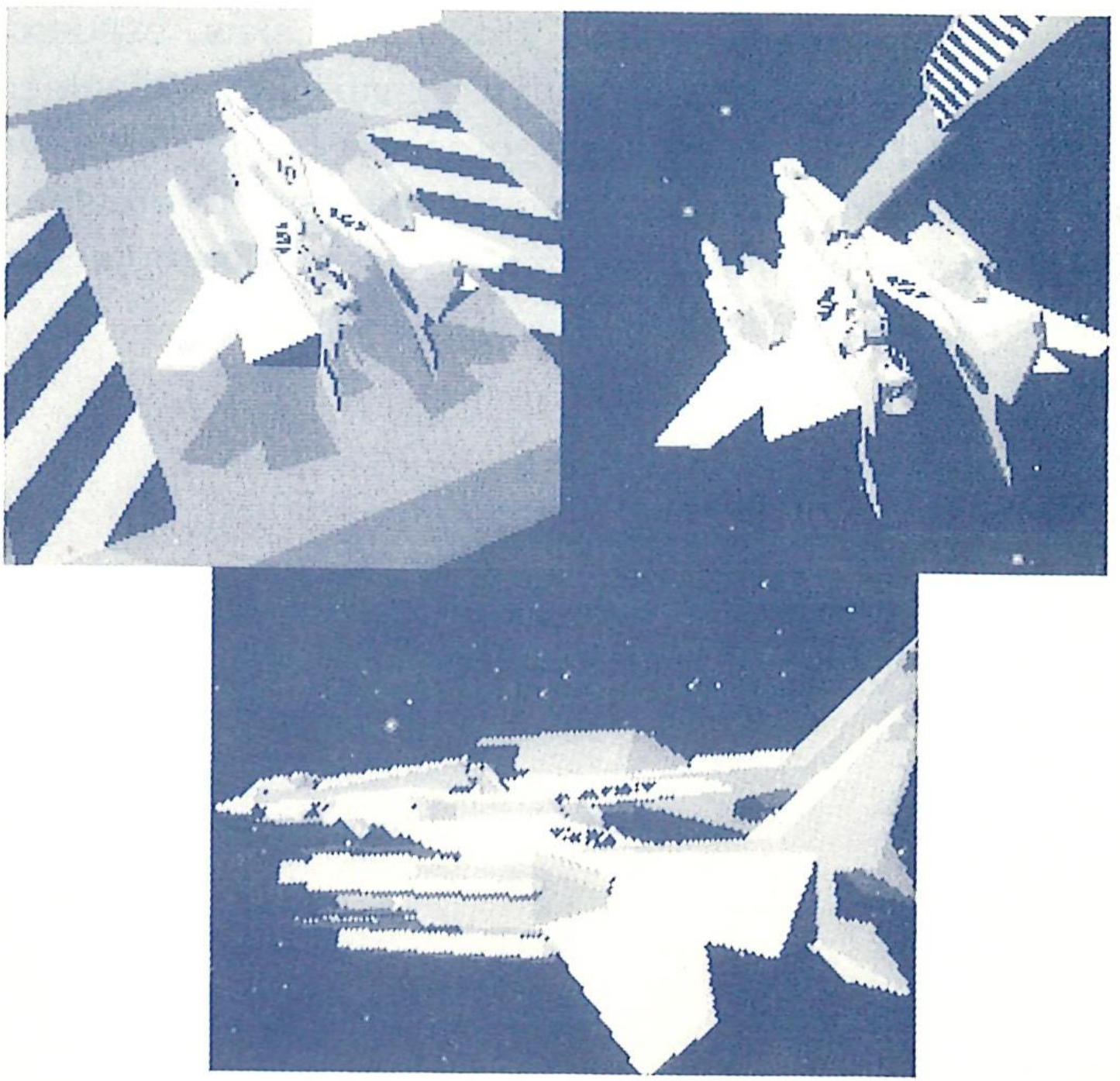


DESTINO: TERRA

No ano de 3076, uma frota solar desconhecida começou a atacar os planetas da colónia. O sistema Grayzon, o computador que integra e controla toda a galáxia no planeta Terra, foi atacado por um grupo terrorista desconhecido. O líder dos terroristas apresentou-se como sendo ''Zakalite''.

Os sobreviventes da União Galáctica e a frota dos planetas da colónia reuniram todas as suas forças para lutar contra Zakalite. 64 anos luz afasta-os do sistema solar.

Após drástica reestruturação e adição de reforços ao avião espacial de combate SA-77 Silpheed — o último recurso — a frota restante iniciou o contra-ataque. O destino era o planeta mãe — a Terra.

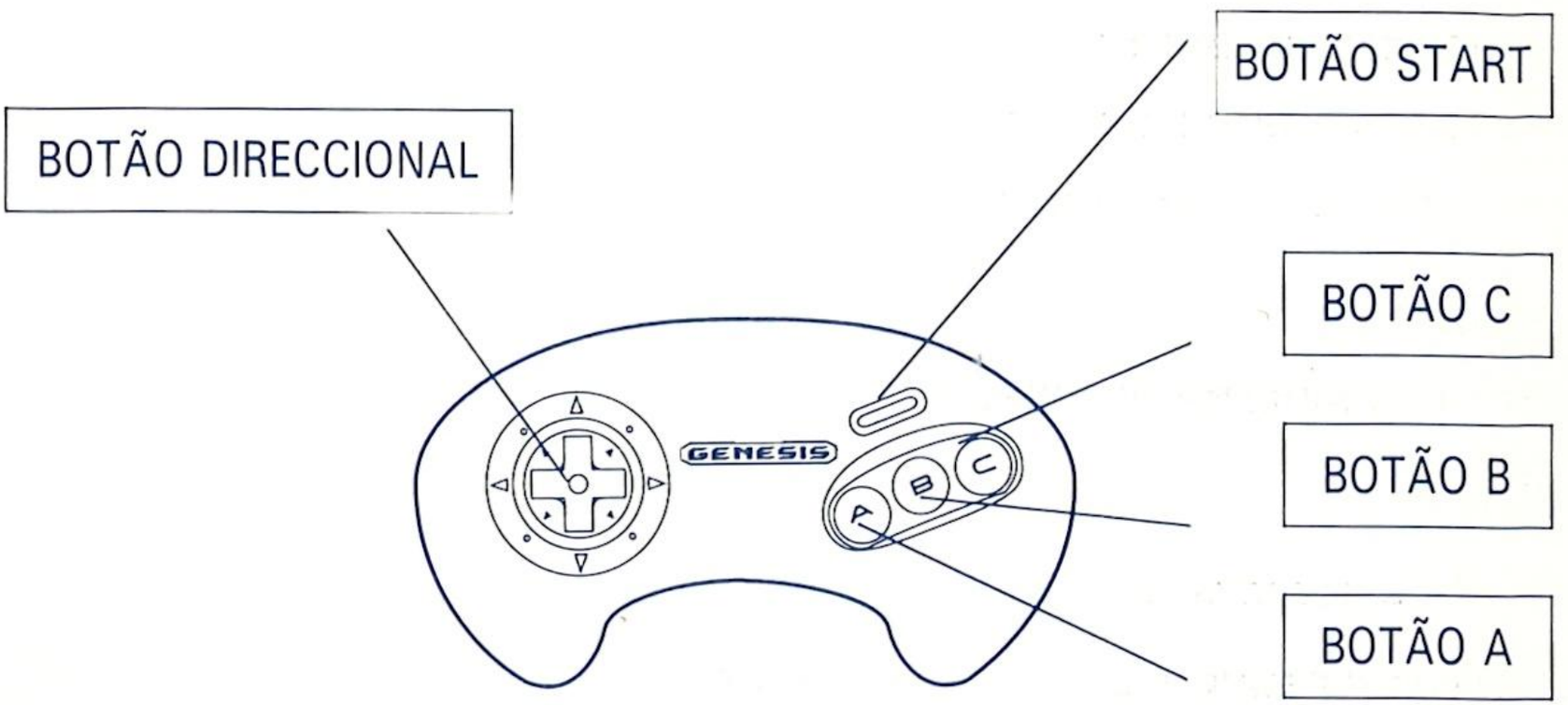


A LONGA VIAGEM PARA CASA

Como piloto do Silpheed, terás de passar por 11 etapas para chegar à terra e devolver o Sistema Grayzon aos seus verdadeiros donos. Estás armado com duas armas principais, esquerda e direita, e uma Arma Opcional, com a possibilidade de aumentar o arsenal à medida que recebes pontos. Na frente defensiva, o Silpheed possui um escudo que pode aguentar até 6 golpes de danos. Podes apanhar pontos, reparar o teu escudo e obter outros poderes especiais à medida que apanhas objectos.

COMANDOS DO JOGO

Vais enfrentar um grande espaço de tempo e ataques constantes dos terroristas. O destino de Silpheed, e o da própria Terra, depende da tua perícia com o control pad.



BOTÃO D

- Pressiona para cima e para baixo para te deslocares no écran de opções; e para a esquerda e direita para alterar as funções.
- Pressiona para dirigir o Silpheed.

BOTÃO START

- Pressiona para iniciar o jogo.
- Pressiona para avançar pelos écrans introdutórios.
- Pressiona para fazer pausas e reiniciar o jogo.

BOTÃO A e C

- Pressiona para disparar as armas principais.

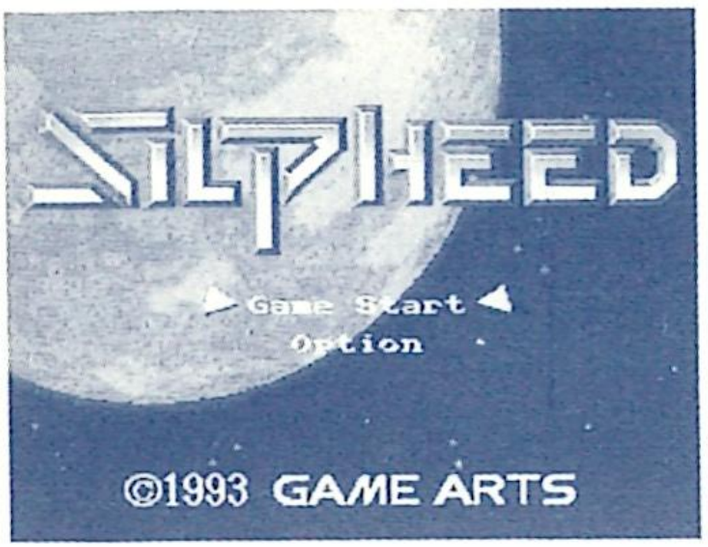
BOTÃO B

- Pressiona para disparar as armas opcionais.

NOTA: As funções principais dos botões A, B ou C descritas nesta secção são as que existem por defeito, que podem ser alterados no écran de opções (consulta pág. 12).

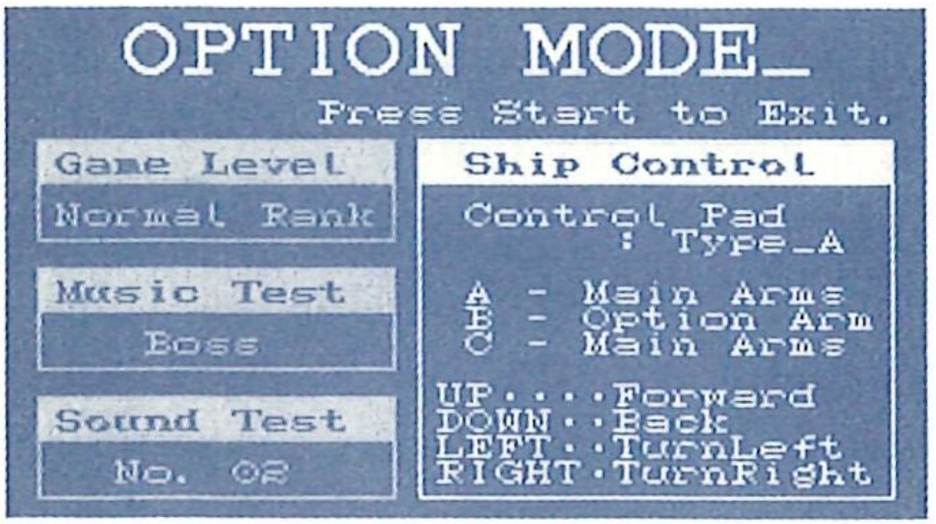
Para os proprietários de um control pad de 6 botões: os botões X, Y e Z não possuem funções neste jogo.

INÍCIO DO JOGO



Quando inicias o jogo Silpheed, aparece o logotipo da Sega, seguido do logotipo da Game Arts. Espera alguns segundos, e poderás ver uma demonstração do jogo. Podes pressionar Start ou esperar que termine a demonstração, para passar ao écran de apresentação. Pressiona o botão Start novamente, e escolhe a opção "Game Start" e aparecerá o écran de Opções. Usa o botão D para seleccionar a opção desejada, e depois pressiona o botão A, B, C ou Start para partir imediatamente para a Terra ou para ver as opções do jogo.

OPÇÕES



Pressiona o botão D para cima ou baixo para destacar uma opção, e para a esquerda ou direita para alterar as funções.

GAME LEVEL (NIVEL DO JOGO): Este compreende dois níveis; Normal ou Hard (difícil), determinando a dificuldade da tua viagem.

MUSIC TEST (TESTE DE MÚSICA): Permite-te escutar um pouco do trecho musical de cada Etapa do jogo. Pressiona o botão D para a esquerda ou direita para seleccionar a Etapa. Os botões A, B ou C ligam e desligam a música.

SOUND TEST (TESTE DE SOM): Permite-te escutar os efeitos sonoros do jogo. Pressiona o botão D para a esquerda ou direita para mudar os sons e o botão A, B ou C para verificar cada som.

SHIP CONTROL (CONTROLO DA NAVE): Determina funções para os botões A, B ou C. Podes usar dois para disparar as armas principais e um para a arma opcional. Pressiona o botão D para a esquerda ou direita até aparecer a configuração desejada.

Satisfeito? Pressiona o botão Start para voltar ao écran de apresentação.

VAI EM FRENTE!

Se seleccionares Game Start no écran de apresentação, aparecerá o écran de história. Podes recolher informação ou pressionar o botão Start e aparecerá a ''Etapa 01''. Espera alguns segundos para começar a acção.

Na Etapa 01, as tuas armas são sempre as mesmas. Antes das outras etapas, aparece o écran de selecção de armas. Pressiona o botão D para a esquerda ou direita para deslocar o cursor pelas escolhas e o botão A, B ou C para introduzir a tua selecção e passa à próxima arma. Quando tiveres recolhido a tua arma principal da esquerda e da direita e a Arma Opcional, pressiona Start para avançar para o nome da Etapa.

ARMAS

O Silpheed tem 4 armas principais e 4 armas opcionais. Podes aumentar as armas principais sempre que atingires 40.000 pontos, e as armas opcionais quando acumulares 50.000 pontos. As armas opcionais são dadas ao acaso. O seu uso é limitado, e a quantidade de energia que resta aparece por debaixo da tua pontuação no lado direito do écran. Perdes energia quando desdobras a arma ou sofres danos, e ganhas energia quando destróis inimigos, ganhas certos objectos e completas uma Etapa com êxito.

ARMAS PRINCIPAIS

RAIO FRONTAL: Dispara em frente. Disponível desde a Etapa 01.

RAIO DIRECCIONAL: Dispara num arco de 120 graus. Uma arma potente e de curto-alcance.

RAIO FALANGE: Dispara para a frente em forma de V.

MIRA-AUTOMÁTICA: Identifica o alvo na mira quando disparas contra ele.

ARMAS OPCIONAIS

BOMBA GRAVITACIONAL: Bloqueia o fogo inimigo frontal.

SISTEMA DE DEFESA E.M.: Cria uma barreira que bloqueia o fogo inimigo. Pode ser usado 3 vezes.

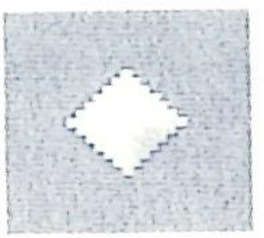
FOTO-TORPEDO: Equipado com um sistema automático de identificação. Dispara em 8 direcções, simultaneamente.

BOMBA ANTI-MATÉRIA: É devastadora se explodir sob impacto.

OBJECTOS

Os objectos estão incluídos em Transportadores de Objectos. Rebenta um e o objecto sai para fora. Depois apanha-o, tocando-lhe.

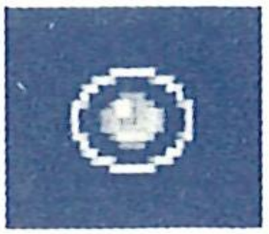
BÓNUS 1: Vale 5.000 pontos



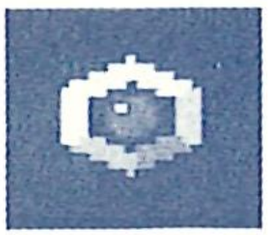
BÓNUS 2: Vale entre 5.000 e 10.000 pontos.

1 REPARAÇÃO: Restaura uma unidade de defesa de escudo.

2 REPARAÇÃO: Restaura duas unidades de defesa de escudo.



3 REPARAÇÃO: Restaura três unidades de defesa de escudo.



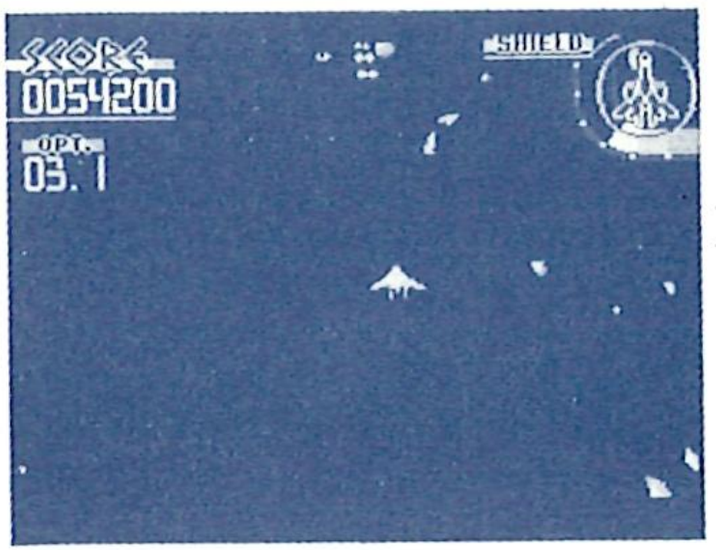
REPARAÇÃO TOTAL: Restaura a capacidade máxima de defesa do escudo.

OPÇÃO DE ENERGIA UP: Aumenta a energia das opções das armas.

DESTRUIR: Elimina todos os inimigos do écran.

INVENCÍVEL: Torna o Silpheed imune ao fogo inimigo durante algum tempo.

COMO AS COISAS ESTÃO A CORRER



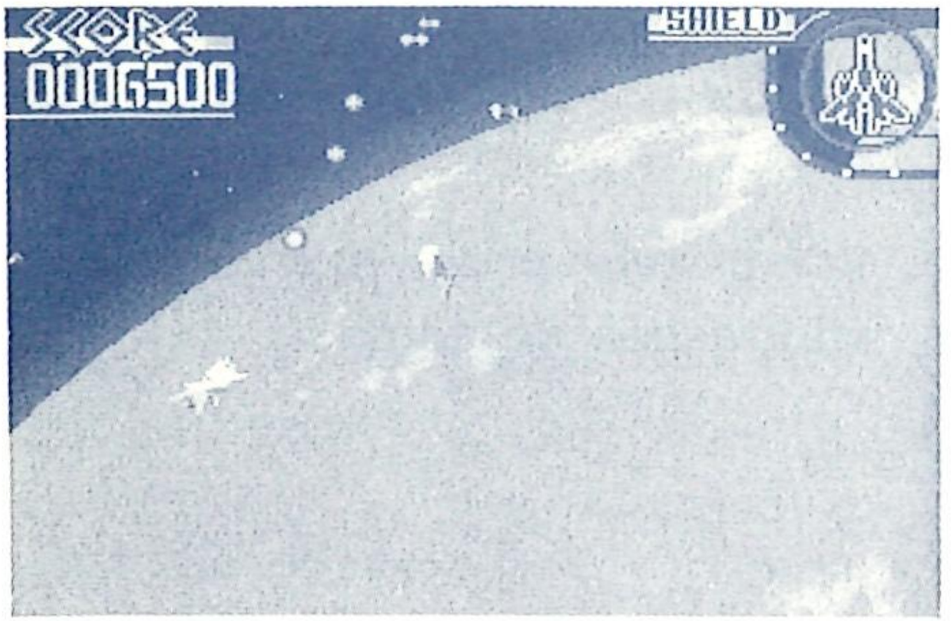
Vê o teu progresso usando a informação do écran.

SCORE (PONTUAÇÃO): Obtém pontos destruindo inimigos ou apanhando certos objectos.

SHIELD (ESCUDO): O teu Escudo pode suportar até 6 golpes ou colisões. Certos objectos reparam o teu escudo. Se este medidor ficar vazio, aparece a palavra ''No Shield'' no écran.

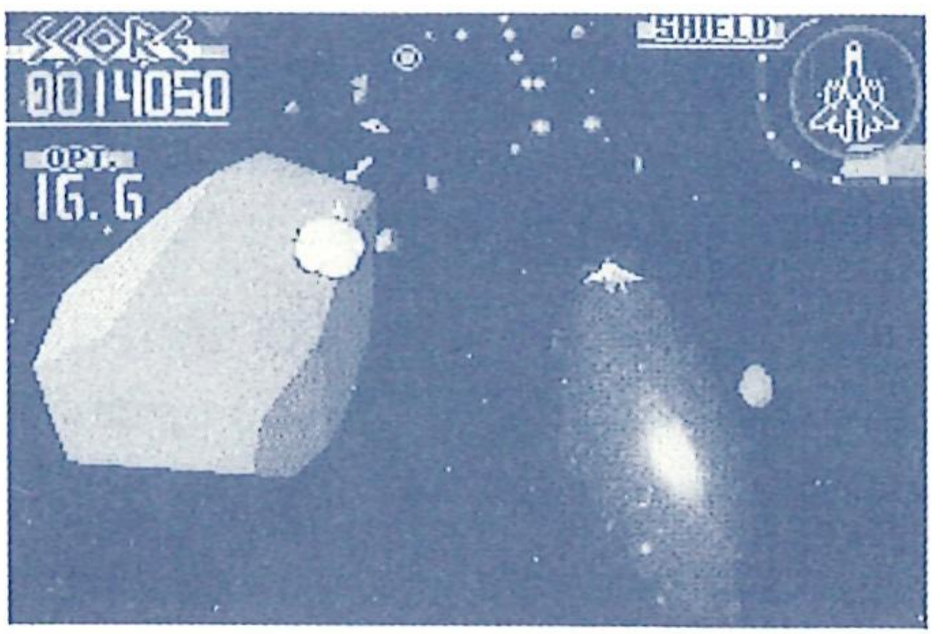
OPTION ENERGY (OPÇÃO ENERGIA): Se tiveres pontos suficientes, poderás ter armas opcionais com uso limitado. Este indicador mostra quanta energia resta.

ETAPAS

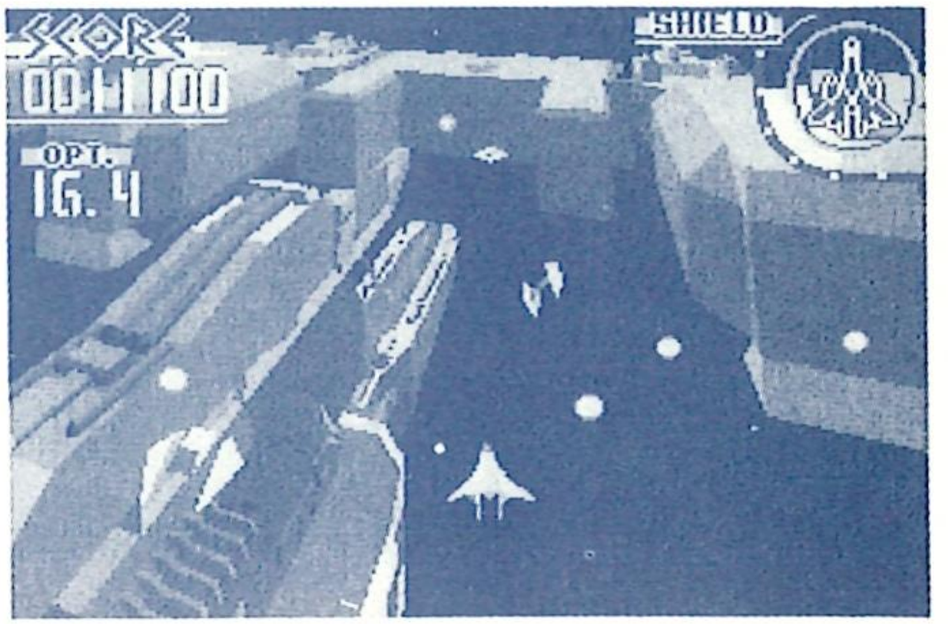


ETAPA 01

ETAPA 02



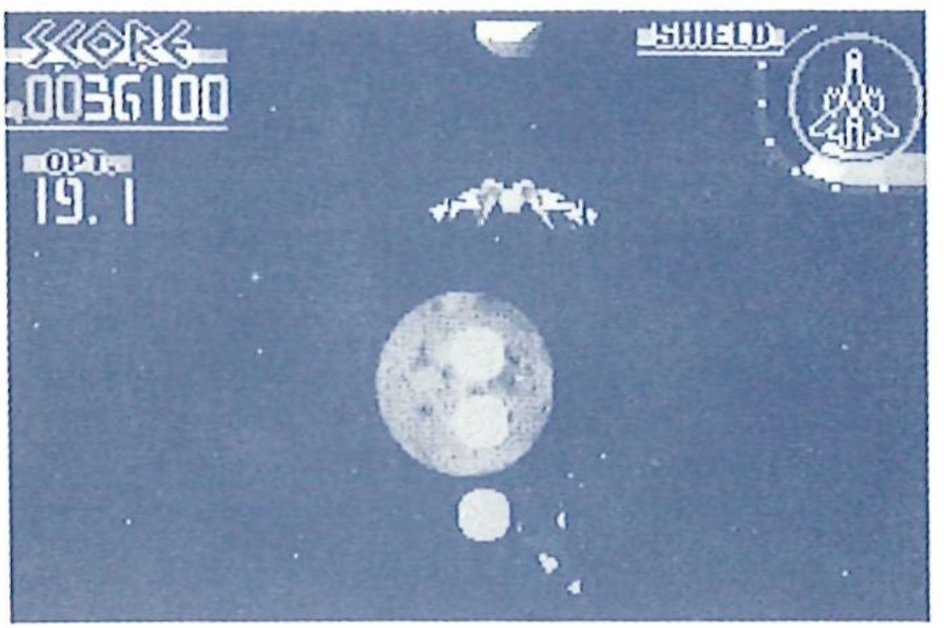
ETAPA 03



ETAPA 04

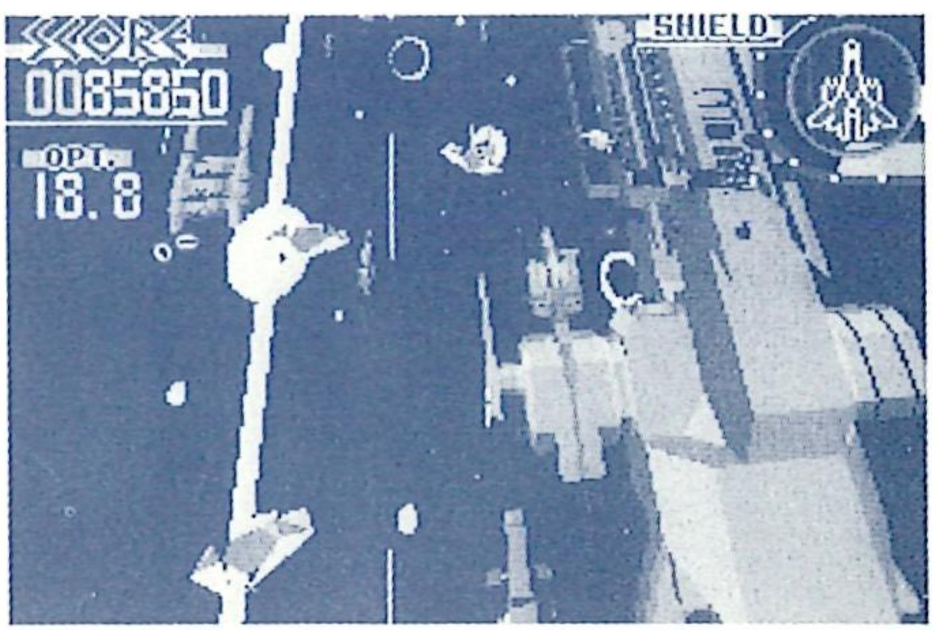
ETAPA 05

ETAPA 06



ETAPA 07

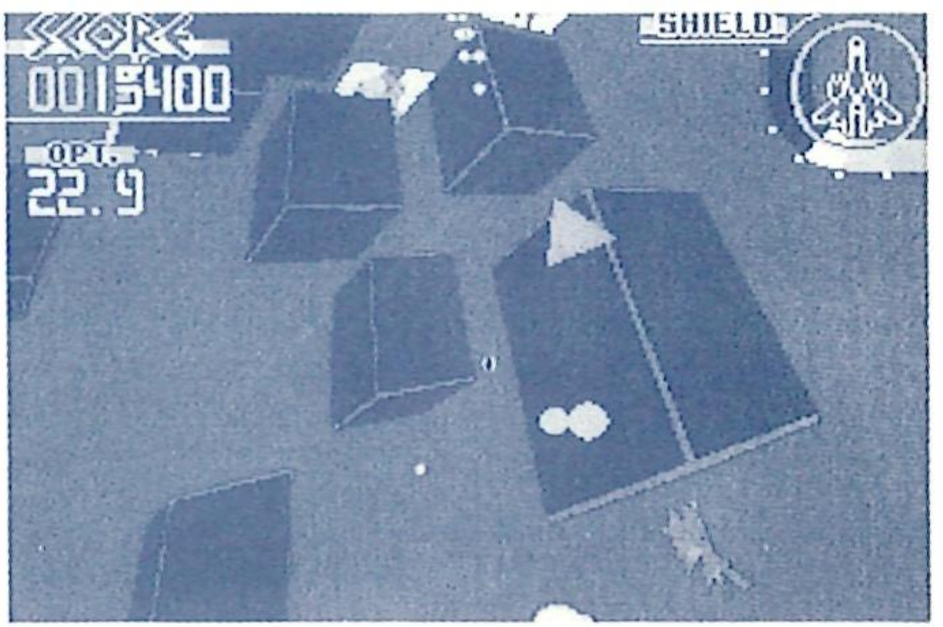
ETAPA 08



ETAPA 09

ETAPA 10

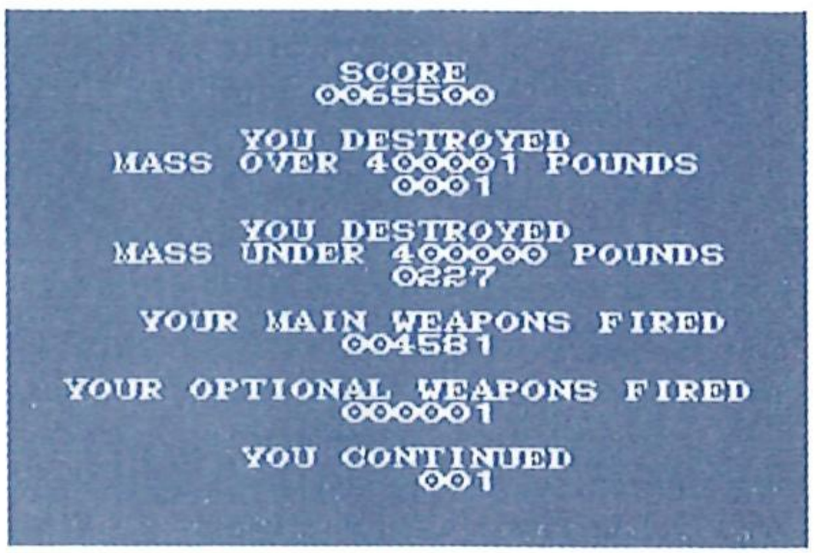
ETAPA 11

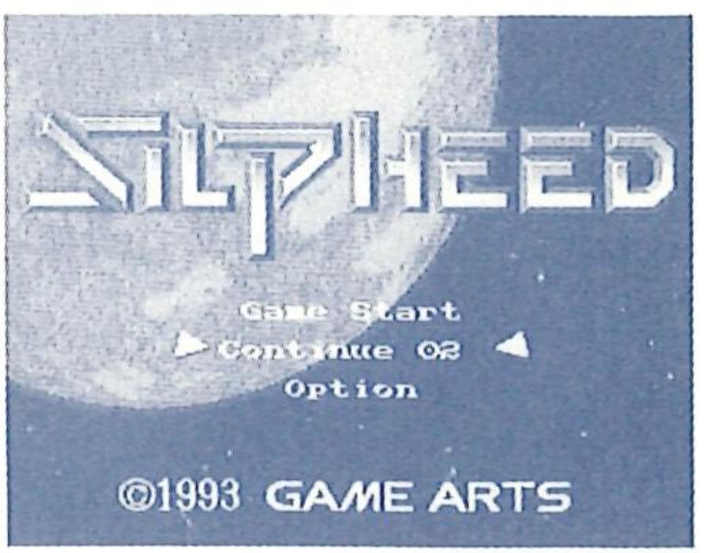


FIM DO JOGO / CONTINUAÇÃO

Se sustentares danos quando o escudo está fraco, aparece a palavra ''Weapon Failure'' (arma avariada) no écran. Podes continuar a disparar, mas com uma única arma e com potênia reduzida. Se sofreres um golpe ou colidires com alguma coisa, ficarás mais danificado e aparecerá a palavra ''Engine Failure'' (avaria do motor) no écran. O jogo termina se sofreres mais danos.

Após o écran de Fim de Jogo, verás um resumo da tua execução. Este inclui o número de naves inimigas que abateste (classificado pelo peso), o número de vezes que disparaste a tua arma Principal e Opcional e quantas Continuações usaste. Pressiona o botão A, B, C ou Start para passar ao écran de apresentação.





Começas com 3 Continuações. Se ainda tiveres Continuações quando o jogo termina, tens a possibilidade de iniciar, continuar ou de escolher Opções. Se não tiveres continuações só podes iniciar ou escolher Opções, o que quer dizer que voltas ao princípio.

DICAS ESPECIAIS

- Usa a Etapa 01 como uma medida de treino para te habituares aos comandos do Silpheed e descobrir como apanhar objectos.

- Escolhe a tua arma opcional estrategicamente. Algumas são melhores para determinada Etapa.

MANUTENÇÃO DO COMPACT DISC SEGA

- O Compact disc Sega foi concebido exclusivamente para o sistema Mega-CD.
- Certifica-te de que manténs a superfície do compact limpa e sem riscos.
- Não deixar exposto à luz directa solar ou próximo de outras fontes de calor.
- Certifica-te de que fazes pausas ocasionais durante o jogo prolongado.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJECÇÃO: Imagens fixas podem causar danos irreversíveis no tubo de imagem ou depositar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evita o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.

MARCADOR DE PONTOS

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

MARCADOR DE PONTOS

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

SEGA

MEGA-CD

© "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTREPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTREPRISES, Ltd."

DISTRIBUIDOR OFICIAL

ECOFILMES

São João da Madeira